

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

«INDIANA JONES» É SÓ ACÇÃO

TÍTULO: «Indiana Jones and the Temple of Doom»

MÁQUINA: SPECTRUM

Já não era sem tempo, depois do sucesso dos filmes do grande aventureiro, e na versão para arcade da Atari achámos que o computador tratava bastante bem uma das mais populares personagens filmáticas dos últimos anos. A versão para Spectrum, que acaba de aparecer, é um pouco inferior em gráficos, mas também consegue transmitir a atmosfera da história, sobretudo para quem a viu no cinema, já que o esquema geral é semelhante.

Indiana Jones tem muito que mexer neste jogo de acção, dividido em três partes. Na primeira, deve libertar nove miúdos presos em jaulas e escapar numa va-

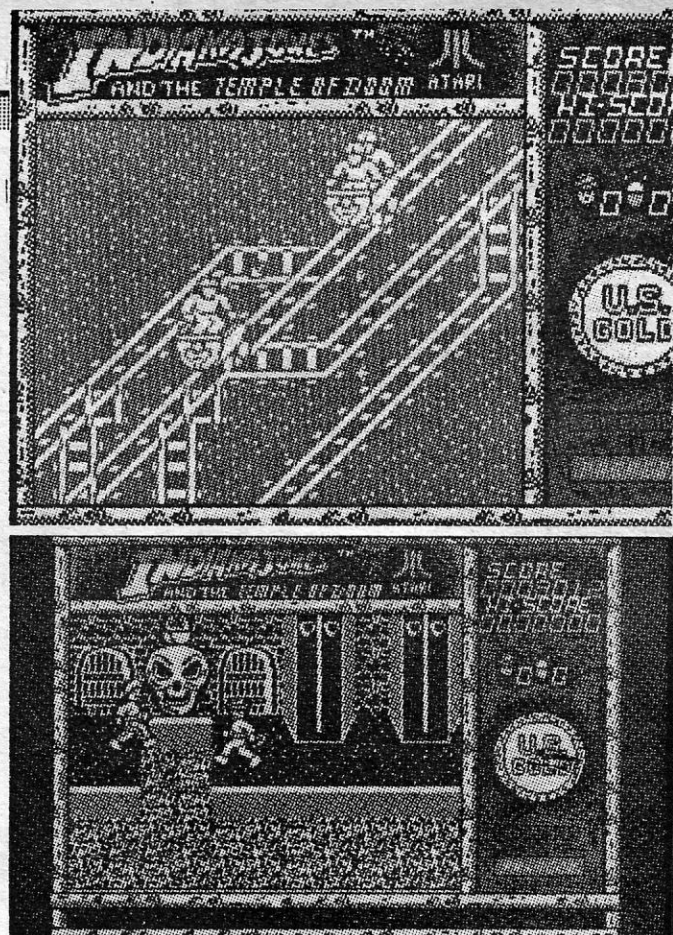
goneta (lembram-se dessa assombrosa cena do filme?), coisa que pode também fazer se deixar os garotos (ou parte deles) presos, mas, aí, tem menos pontos e, de qualquer maneira, Indiana nunca o faria. A segunda parte segue a sequência da primeira e aqui é que a vagoneta anda a valer nas galerias da mina, enxameadas de inimigos vários, sobretudo morcegos. Aqui, o chicote de Indiana é não só útil contra eles como também contra rochas que caem sobre a vagoneta. Na terceira parte, Indiana tem que apanhar a jóia Sankara (na verdade, deve apanhar três) e depositá-la aos pés da deusa da morte, Kali, mas isto dá uma trabalhadeira

de todo o tamanho, porque são traiçoeiros os obstáculos, e a fuga final é ainda mais arriscada.

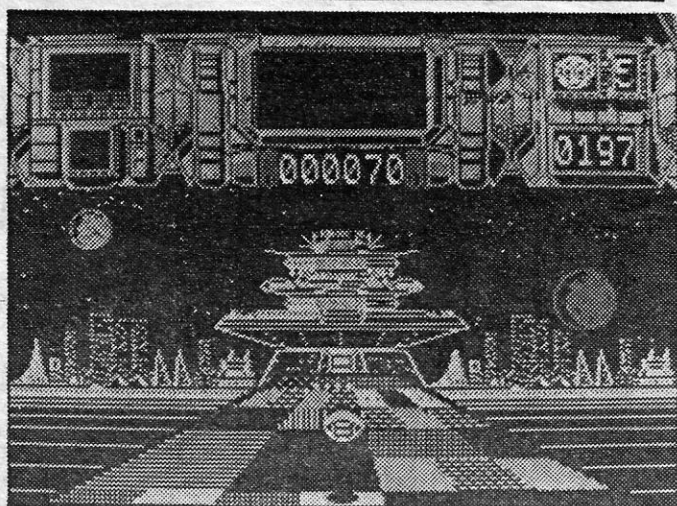
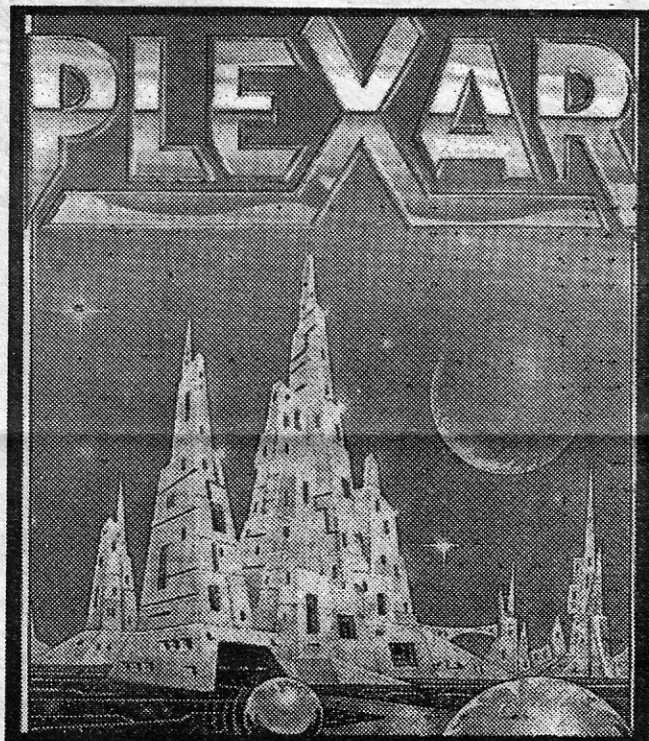
O jogo é extremamente difícil e usar o chicote com habilidade é essencial, para além de sermos forçados a «cultivar» grande agilidade nos dedos, para dar a Indiana a possibilidade de se safar dos seus perseguidores, entre os quais um feroz lançador de bombas.

Na versão de arcade temos o som e a cor, mas, no Spectrum, nada disso se podia esperar. Há alguns problemas de identificação de sprites, quando se confundem com o fundo, mas isto acaba por tornar-se pouco relevante, dada a qualidade do jogo. Quem gostou de Indiana no cinema vai apreciar o programa.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: A comprar



CORRIDA EM ESTRADA FANTÁSTICA



TÍTULO: «Plexar»
MÁQUINA: Spectrum

O autor de Plexar, o jovem Paul Hargreaves, deu-nos já alguns jogos de excepcional qualidade, sobretudo ao nível de gráficos, sempre muito bem desenhados, cheios de pormenor e cor, muito imaginativos, e continua agora o seu bom caminho com este óptimo programa.

A história de suporte quase não é necessária, tal a facilidade com que se entra neste jogo, mas, de qualquer forma, ela aí vai. Há muitos, muitos anos atrás — num qualquer futuro espaço —, brilhantes engenheiros construíram uma rede de estradas de cristal no planeta Plexar. Os tempos passaram, os engenheiros morreram e os Plexarianos já não sabem manter as estradas e, pior ainda, fizeram delas «caminhos» dos seus mitos, lançando no percurso vítimas que, su-

postamente, iriam aplacar as suas divindades.

Neste jogo, nós desempenhamos o papel de um voluntário, que resolveu correr as estradas de cristal, chegar às suas intercepções — as torres de diamante —, onde os continentes do planeta se encontram. E o caminho, note-se, é difícil, pois estradas e torres estão cheias de armadilhas, desde blocos falsos na estrada até zonas de efeitos gravitacionais estranhos, passando por outros obstáculos, que é melhor ver do que descrever.

Para terem ideia dos gráficos, lembrem-se de Glass, por exemplo, ou de outro trabalho de Hargreaves, e imaginem ainda melhor.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

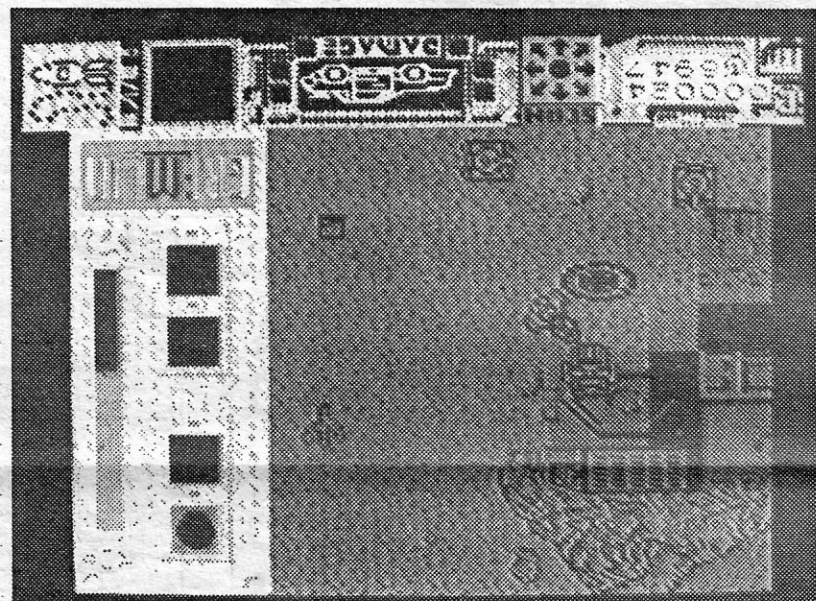
UM RESGATE BEM CUSTOSO

TÍTULO: «Mask»
MÁQUINA: Spectrum

A Gremlin apareceu com um jogo de acção um bocado diferente dos restantes, embora só no princípio, e o resultado, francamente, não é mau. O pior é que muita gente é capaz de desistir antes de conseguir, de facto, avançar no primeiro nível, para já não falar dos três restantes, não só porque os riscos são grandes, desde o princípio, mas, sobretudo, pelo problema que é necessário resolver, antes de prosseguir.

A história é simples: o herói, Matt Trakker, tem que resgatar agentes da sua própria organização, a Mask, que uma outra organização — esta dos «maus» —, a Venom, aprisionou e espalhou por quatro zonas temporais: Boulder Hill, que é mais ou menos no presente, e por aí se começa, Pré-História, Futuro e a própria base da Venom. Há dois agentes em cada zona, excepto na primeira, em que apenas um foi retido, mas aqui é preciso apanhar também a «máscara» que dá poderes a Trakker.

Tudo bem, até aqui, e os gráficos monocromáticos não são muito diferentes de outros, nem o formato do jogo, mas o problema é que Trakker tem de suar um bom bocado em Boulder Hill. Por um lado, há tanques inimigos, rochas, uma série de coisas que destroem o carro do herói, o Thunderhawk, em menos de um fósforo. Por outro lado, Trakker vai necessitar de um scanner para localizar os seus amigos e, primeiro, tem que encontrá-lo e recolhê-lo, mas isto não é tudo: o scanner necessita de oito chaves especiais, que foram partidas em quatro partes cada uma, ficando cada fragmen-



to no terreno de Boulder Hill. Ele pode carregar seis bocados de cada vez e necessita de «montar» a chave, como se fosse um puzzle, no «écran» de montagem. Só depois de o fazer pode activar o scanner para localizar os agentes.

Localizado e recolhido o primeiro agente, bem como a «máscara», Trakker pode partir para outras zonas temporais, utilizando um vortex espacial, até chegar à base da Venom, que deverá destruir, após resgatar os dois colegas que aí se encontram. Deve-se dizer que nada disto é fácil, apesar das armas que o carro pode transportar e recolher, in-

cluindo bombas (três de cada vez), e da facilidade de se reparar dos danos sofridos, por meio dos kits que se encontram no terreno. Bom golpe de vista e de observação, para detectar coisas escondidas, agilidade nos dedos, um certo sentido de estratégia, para além de pontaria, são necessários para fazer alguma coisa de jeito neste jogo.

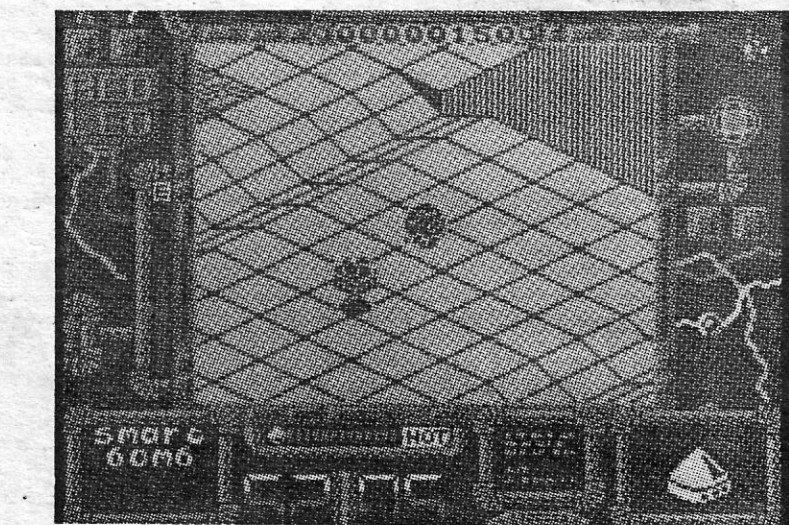
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

DRÓIDE ATACA EM TERRENO FALSO

TÍTULO: Red Led
MÁQUINA: Spectrum

O objectivo é «matar» dróides inimigos, nós controlamos o dróide bom (três tipos à escolha) e quanto mais destruímos melhor será o resultado. Claro que é preciso não pensar muito no facto de termos já visto muita coisa semelhante e de o «cenário» nos fazer lembrar todos os derivados de Marble Madness.

Fácil não é, são muitos os dróides inimigos e o «terreno» é bem traiçoeiro, mas o programador não é tão mau como o pintam e deixou algumas ajudas pelo caminho que o nosso dróide tem de percorrer. Assim, ele pode apanhar «interruptores» que transformam os lagos de ácido em gelo, de forma a poder deslocar-se sobre eles; «interruptores» de tempo, que alteram o tempo do jogo (para melhor ou pior); bases de teleportação; paralisadores de dróides inimigos, que os param durante algum tempo; e «smart bombs», que matam tudo à volta. Outra boa maneira de evitar o aparecimento de tantos inimigos é destruir os



geradores de dróides, e as letras dão bônus a quem as apanhar.

No geral, o jogo tem algum interesse, os gráficos são bastante razoáveis e Red Led, sendo difícil, não é impossível. No entanto, outros antecessores tinham mais «garra».

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

O volume de correspondência diminuiu um pouco, nos últimos tempos, talvez devido ao início das aulas, mas, mesmo assim, ainda temos leitores à espera de verem aqui publicadas cartas que mandaram há algumas semanas. O material, portanto, ainda é bastante, mas não dura sempre e esta secção «come» muita carta. Façam um esforço e escrevam, OK?

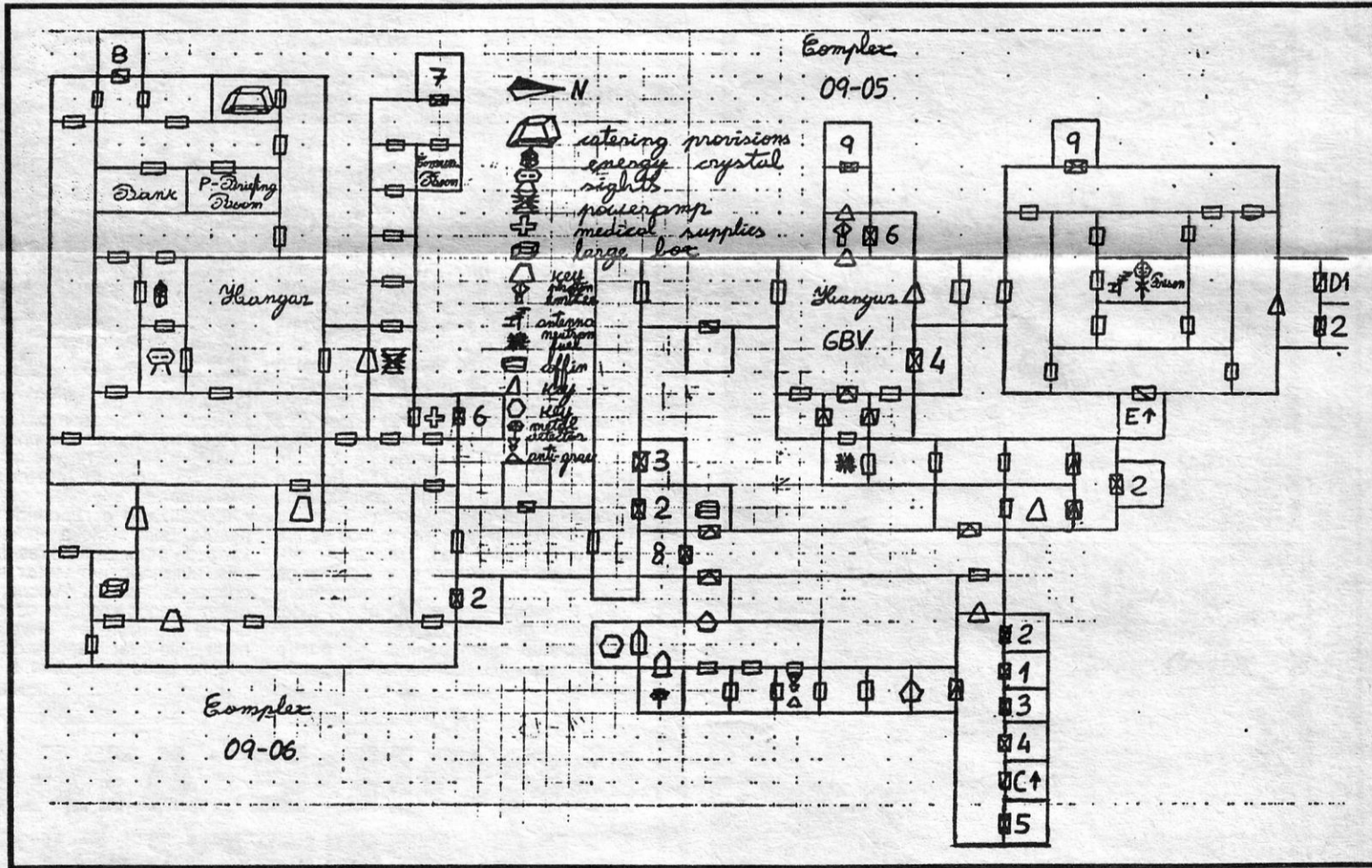
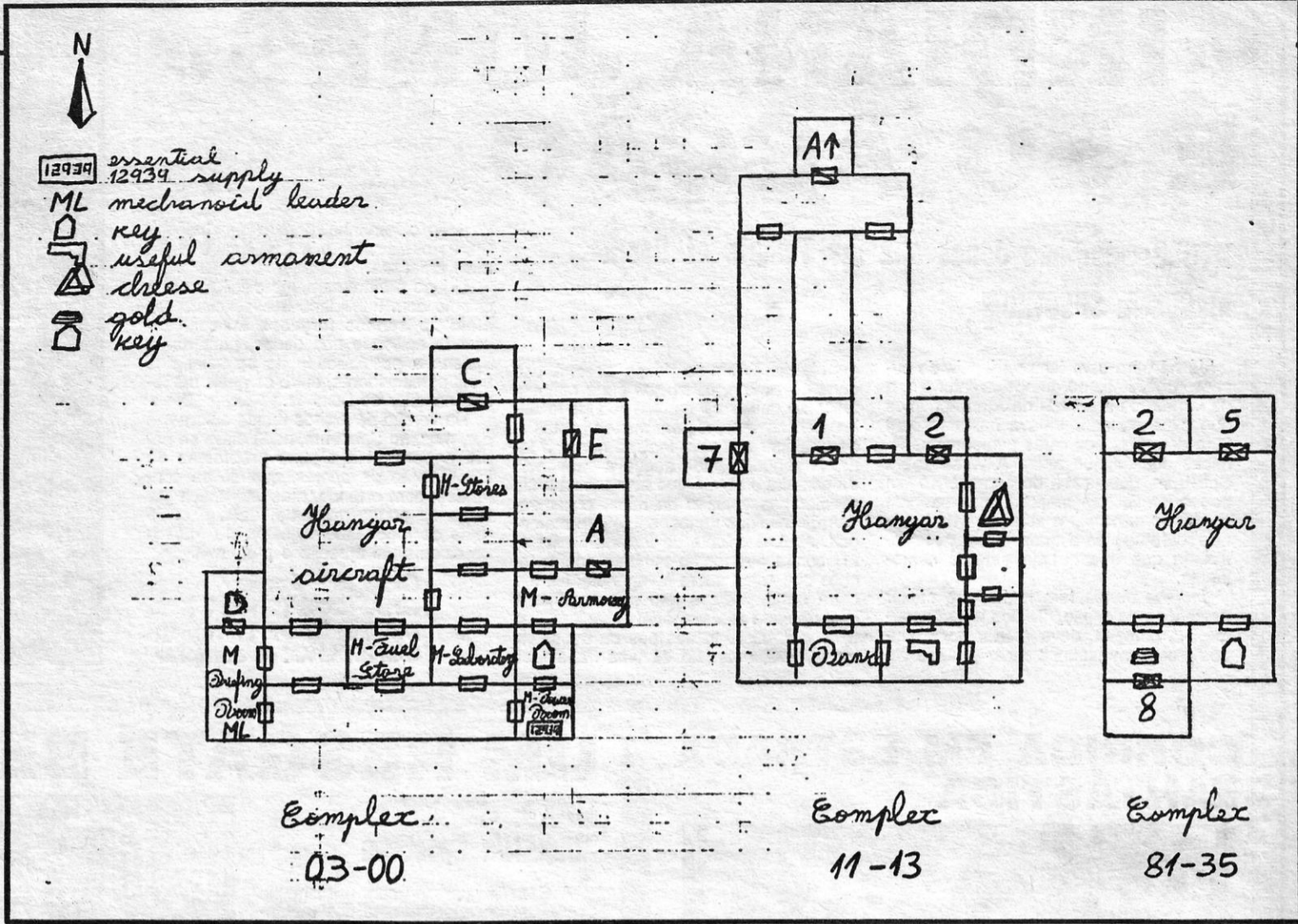
Goonies regressam

Alguns leitores têm pedido dicas para os Goonies e, entretanto, Luis Filipe Zeferino, de 12 anos, de Alcobaca, enviou solução para todos os níveis, acrescentando que o jogo fica mais fácil com dois jogadores:

- 1.º nível — Vá com um dos personagens até à prensa, vá com o 2.º personagem até à caldeira e salte várias vezes. Verá que se abre uma passagem na lajeira para os subterrâneos. Vá com o mesmo personagem até ao fim dos subterrâneos e mude de personagem, desça rapidamente as escadas, entre nos subterrâneos e vá ter com o outro personagem e passa de nível.
- 2.º nível — Vá com um dos personagens até ao motor, mude de personagem e vá até ao barco. Vá com o barco para o outro lado do lago e salte para a esquerda. Apanhe a chave e verá que se abre uma passagem no canto inferior esquerdo. Vá com os dois personagens até lá e passa de nível.
- 3.º nível — Ir com um dos personagens até ao corrimão de ferro (em cima), mude de personagem e vá até à primeira torneira. Verá que, quando ela começa a deitar vapor, a torneira de cima pára, o que permite ao outro personagem passar para o outro lado da torneira. Vá com o outro personagem até ao ferro, passe para o outro lado, desça na escada da direita e abra-se uma passagem. Leve até lá os dois personagens e passa de nível.
- 4.º nível — Vá com um dos personagens até ao primeiro puxador, não deixar a bola cair até colocar o ouro personagem no 2.º puxador. Efectue a mesma operação para colocar o 1.º personagem no 3.º puxador. Repita a operação para colocar o 2.º personagem na alavanca. Deixe cair a bola no buraco e verá que desaparece uma barra de ferro. Repita a operação até terem desaparecido todas as barras de ferro. Conduza os dois personagens até à abertura e passa de nível.
- 5.º nível — Ir com um dos personagens até ao puxador da direita (cuidado com os pássaros), mude de personagem e vá até à escada, desça-a e mude de personagem. Fique à espera dos ovos e, quando eles forem a cair, salte duas vezes para o ovo ficar em cima da plataforma e, com o outro personagem, empurre o ovo para a direita. Faça a mesma operação 5 vezes. Suba pelos ovos, salte com os 2 personagens para a direita e passa de nível.
- 6.º nível — Vá com um dos personagens até ao primeiro puxador e verá que se abre a grade. Cá com o outro personagem até à grade, entre e verá que aparece no canto superior direito. Desça e vá até ao segundo puxador, mude de personagem, vá ter com o outro personagem e passa de nível.
- 7.º nível — Vá com um dos personagens ao puxador de cima e verá que cai uma borracha. Com o outro personagem, salte para a borracha e para o puxador. Com os dois puxadores activados, o polvo desce, o que permite passar para o outro lado do polvo e passar de nível.
- 8.º nível — Vá com um dos personagens até à caixa «A» e empurre-a para o porão. Salte para cima dela e daí para o primeiro puxador. Verá que aparece um objecto que atrai a mulher. Empurre a caixa «A» até à escada direita e suba. Vá até à caixa «B» e termina o jogo.

Nível 5: em pormenor

E, já que estamos nos Goonies, torçoso é publicar a carta de Amílcar M. T. Gomes, de Igual-



va-Cacém, autor de dicas que já aqui publicámos. Entretanto, um outro leitor, Fernando Jorge S. d'Oliveira, queixou-se de que não conseguia passar do 5.º nível com as explicações, algo confusas, de Amílcar. Assim, este pede agora a publicação da solução completa para o 5.º nível.

A falta de mapa — diz ele — vamos considerar que a alavanca e a barra A são as que estão do lado esquerdo do «écran», ficando as B do lado direito.

Quando um dos nossos personagens está na alavanca A, a respectiva barra estará aberta (se por aí passarmos com o outro personagem, morreremos; ou desaparecerá um ovo, se aí estiver); se um boneco estiver na alavanca B, a barra estará fechada (podemos então andar por aí sem perigo). Creio que já sabem como andar pelas passagens secretas dos olhos e da boca da caveira (se não souberem, vejam as dicas anteriores), e também como inutilizar um ovo. Só devem destruir os que aparecem do lado esquerdo. Le-

vem-no pelo olho esquerdo da caveira e sairão no canto inferior esquerdo do «écran», deixem-no em cima da barra, vão depressa à alavanca, acionem-na e o ovo desaparecerá. Atenção à rapidez, pois o ovo poderá transformar-se num pássaro, que tentará alcançar somente um jogador; deverão então despistá-lo, entrando e saindo pelas passagens secretas, até que ele desapareça.

Do lado direito, aparecem pássaros, ora pela parte de baixo do «écran», ora junto à alavanca do

COMPUTADORES

TC 2048 + MONITOR C/ SOM

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

IMPRESSORAS • PERIFÉRICOS • CONSUMÍVEIS

AV. D. CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA — TEL. 97 16 02 — 2700 AMADORA



canto superior. Os pássaros que vêm por baixo deixam cair ovos na barra, e se ela estiver accionada (com um personagem pendurado na alavanca), o ovo ficará lá em cima. Com o outro boneco vão até lá e empurrem-no contra a parede; note-se que se não estiver nenhum boneco na alavanca, o ovo cairá à água e perder-se-á. É conveniente que esteja sempre um personagem junto à alavanca, pronto para a accionar. No entanto têm que ter cuidado com os pássaros que aparecem junto à alavanca, já que, se tiverem um boneco aí pendurado, terão mais dificuldade em fugir; fujam então pelo lado direito e irão sair no olho direito da caveira. Se, entretanto, o pássaro deixar cair o ovo (por baixo da alavanca), levem-no também pelo lado direito e sairão junto à escada grande. Sigam depois até à parede, onde deixarão o ovo (um personagem tem que estar na alavanca, para que o outro possa passar na barra). Atenção à rapidez. Quanto ao outro personagem (o que não se encarrega da alavanca), era bom que estivesse permanentemente na escada grande (tendo no entanto a seu cuidado a destruição dos ovos do lado esquerdo), para poder mais rapidamente chegar à barra, para empurrar os ovos que aí caem. Terão de acumular 5 ovos, que se empilham, formando uma escada. Então, com um personagem na alavanca, levem o 2.º até junto dos amontoados; larguem o boneco da alavanca, venham também até cá abaixo e juntem-no ao outro (note-se que terão de saltar a barra, que estará aberta, já que não está ninguém na alavanca; tenham cuidado com o salto, pois pode cair à água). Esta fase terá de ser feita com muita rapidez e tendo em conta os pássaros (os que sempre aparecem e os que «nascem», bem como as suas trajetórias). Subam com os 2 personagens pela «escada de ovos» e saltem para o lado direito (há aí uma passagem) e atingirão finalmente o 6.º nível.

Também ele aconselha dois jogadores, para maior rapidez e eficácia. Por outro lado, este leitor gostaria de trocar jogos e pode dar ajudas para estes e outros jogos. Escrevam para Amílcar Manuel Teixeira Gomes, Rua do Armistício, 11 — Aqualva-Cacém — 2735 Cacém.

Astérix também volta

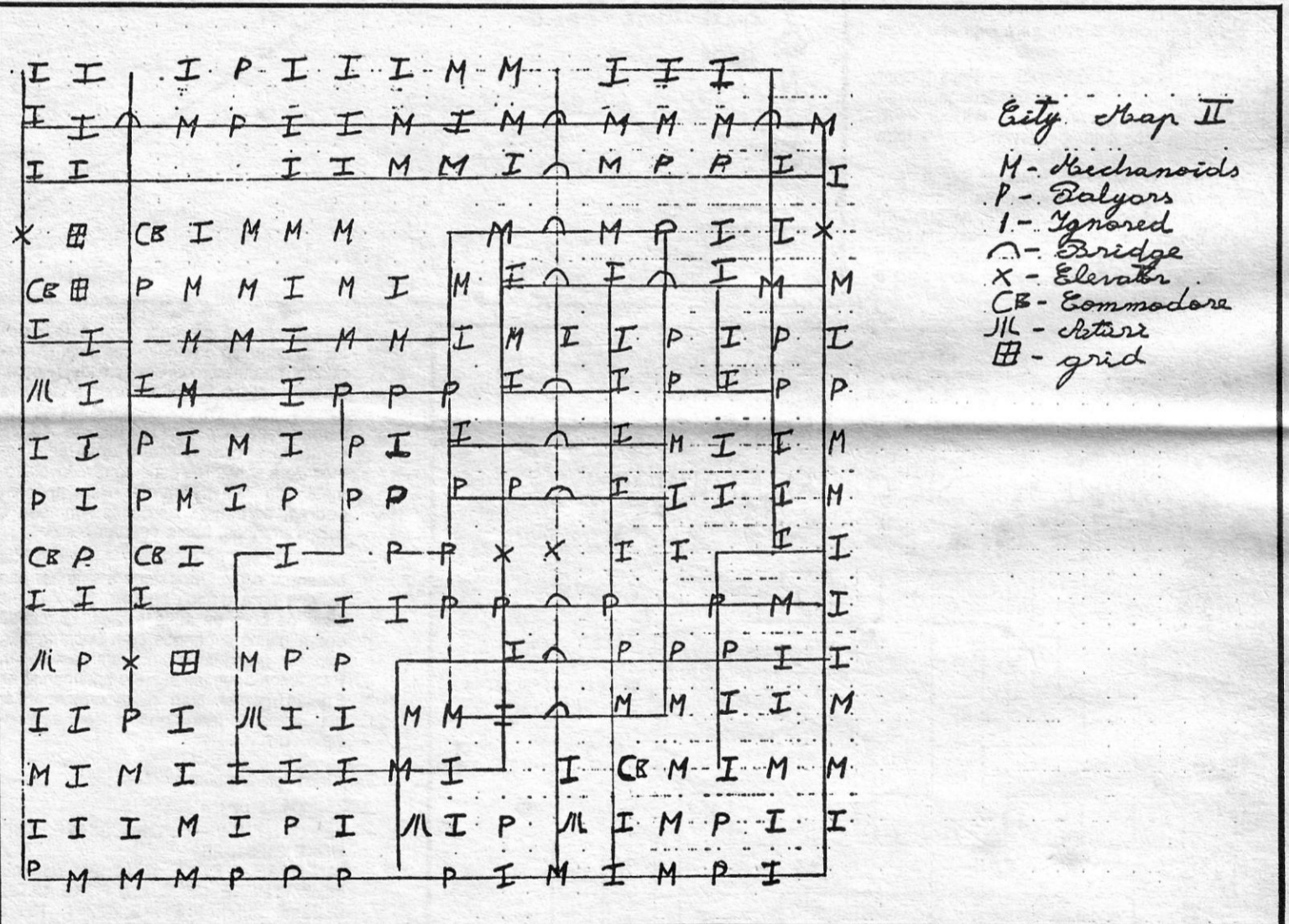
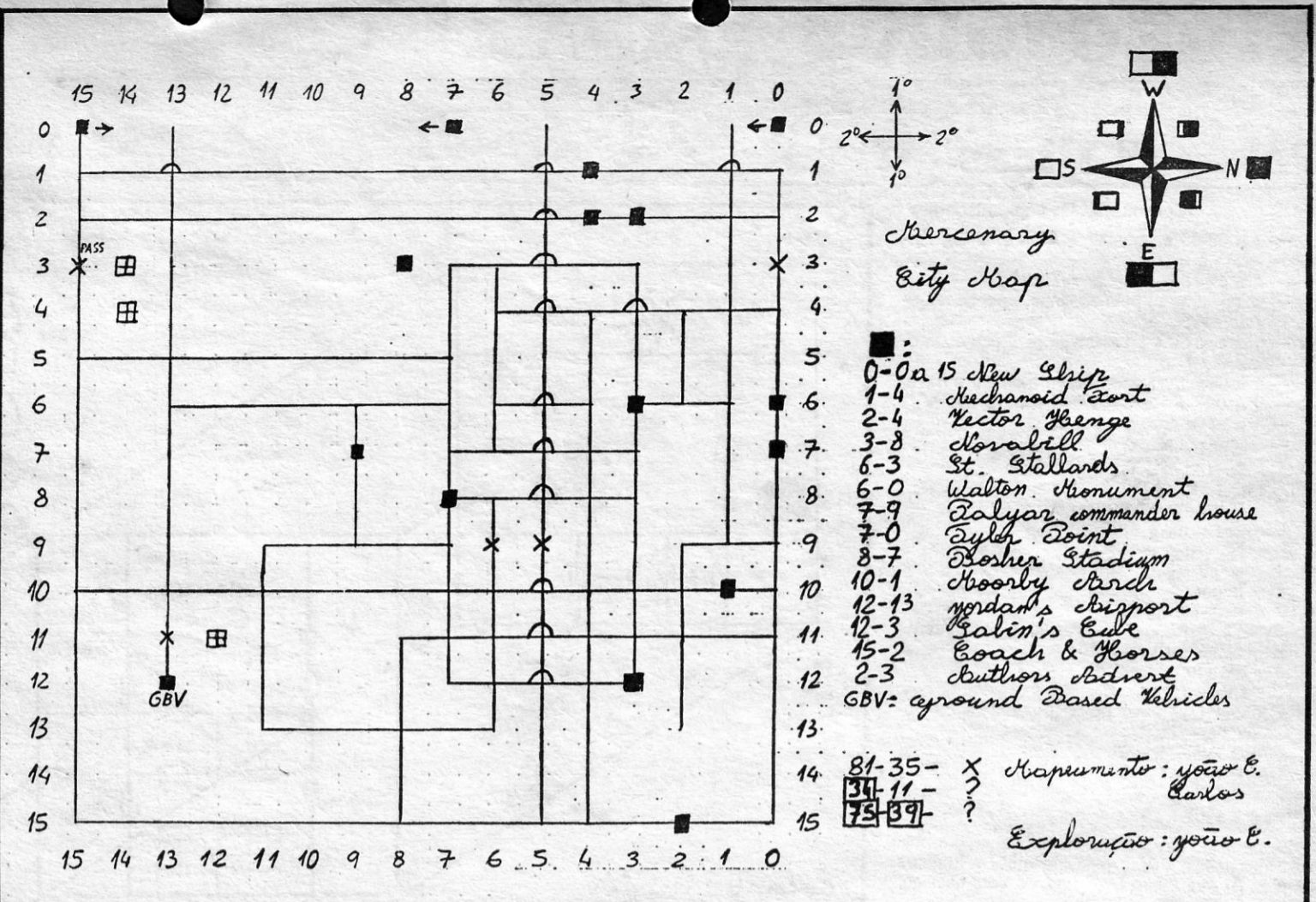
Estamos numa de «regressos», hoje, e Luís Filipe Zeferino — a propósito, ele precisa de ajuda para alguns jogos, telefonem-lhe para o 42951, da rede das Caldas da Rainha — enviou também algumas dicas para Astérix:

- Como matar os romanos: dar murros de cima para baixo (teclas N e Q)
 - Como matar os javalis: dar murros para a frente (teclas N e I/P).
 - Como matar os javalis que andam de pé: dar pontapés para a frente (teclas N e Z).
- Não fugir dos javalis, pois o Obelix deixará de o seguir. Apanhar a chave para abrir a prisão, pois, sem ela, quando sair da prisão perde a poção, que serve para derrotar o gladiador na arena. O objectivo do jogo é apanhar os cinco pedaços do caldeirão e levá-los ao ferreiro.
- Teclas: Q, cima; Z, baixo; I, esquerda; P, direita, N, golpear.

Mercenary explicado

João Carlos Ventura e Carlos Guerreiro, de Faro, mandaram dicas e mapas para Mercenary, em que fizemos umas pequenas alterações (pelo que nos desculpamos) absolutamente necessárias. É assim: era difícil meter no texto composto o desenho das «chaves», pelo que as substituímos por letras (A, B, C, D, E), acrescentando num dos mapas a respectiva «tradução». Certo? E agora as dicas:

- O objectivo deste jogo é escapar de Targ. O personagem que controlamos é um mercenário, que, indo para casa na sua nave e sofrendo uma avaria, despenha-se na cidade central de Targ, um planeta devastado pela guerra entre os Polyors e os Mechanoids. Convém mencionar que os Mechanoids são os «maus da fita». Para escapar:
- comprar a nave que nos é oferecida no início;
- dirigir-se ao complexo 09-06 e apanhar o Sights, Enegy crystal e Catering provisions;
- ir à P-Briefing Room e escutar tudo;



- apanhar a «A» key, large box, Medical supplies e Poweramp;
- dirigir-se ao complexo 03-00 e apanhar o Essential 12939 supply e a «B» key;
- dirigir-se ao complexo 81-35 e apanhar a «C» key;
- dirigir-se ao 08-08 e largar o Energy crystal, Catering provisions, Large box, Medical supplies, Essential 12939 supply;
- dirigir-se ao 81-35 e apanhar o Gold;
- dirigir-se ao 11-13 e apanhar o Useful armament;
- dirigir-se ao 09-06 e entrar na porta 6 e

- apanhar o Photon emitter; tornar a entrar pela porta 6;
- dirigir-se ao 09-05 e apanhar a «E key»;
- voltar ao hangar e apanhar a Antenna;
- dirigir-se a 08-08 e largar a Antenna, Photon emitter, Useful armament e Gold;
- apanhar Energy crystal, Large box, Useful armament e dirigir-se a 03-00;
- ir a M-Stores e vender Large box;
- ir a M-Power room e vender Ennergy crystal;
- ir a M-Armoury e vender Useful armament;
- apanhar Mechanoid leader;

- dirigir-se a 08-08 e largar tudo;
 - apanhar Sights, Poweramp, «C» key, Catering provisions, Medical supplies, Essential 12939 supply, Mechanoïd, Gold;
 - dirigir-se à Colony craft, que é um ponto no céu a 65000 m;
 - aterrar e num quadrado carregar em E;
 - ir à Conference room e vender 12939;
 - ir à Interview room e vender Mechanoid;
 - ir à Kitchen e vender Catering provisions;
 - ir à Exchequer e vender Gold;
 - ir à Infirmary e vender Medical supplies;
 - apanhar «D» key;
- (Continua na pág. seguinte)

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIX

AMSTRAD PC

com a
segurança

Garantia

TRIUDUS

o prestígio em computadores

a combinação eficiente

DEPARTAMENTO PROFISSIONAL:
Praça Olegário Mariano, 1, 2.º - Dto. • 1100 LISBOA
Telefones 833181/832398

LOJAS:
C. Com. Alvalade - C. Com. Amoreiras
C. Com. Terminal - C. Com. Fonte Nova (Benfica)

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

- ir a 08-08 e apanhar *Photon emitter*, *Antenna* e «A» key;
- ir a 09-05 e apanhar *Anti-grav*;
- voltar atrás e, pelo caminho, apanhar *Neutron fuel*;
- ir à *Colony craft* e, na *Engine Room*, vender *Neutron fuel*;
- ir à *Communication Room* e alugar a nave;
- ir a 08-08 e esperar que a nave aterre;
- ir à nave carregar em B;
- lançar nave.

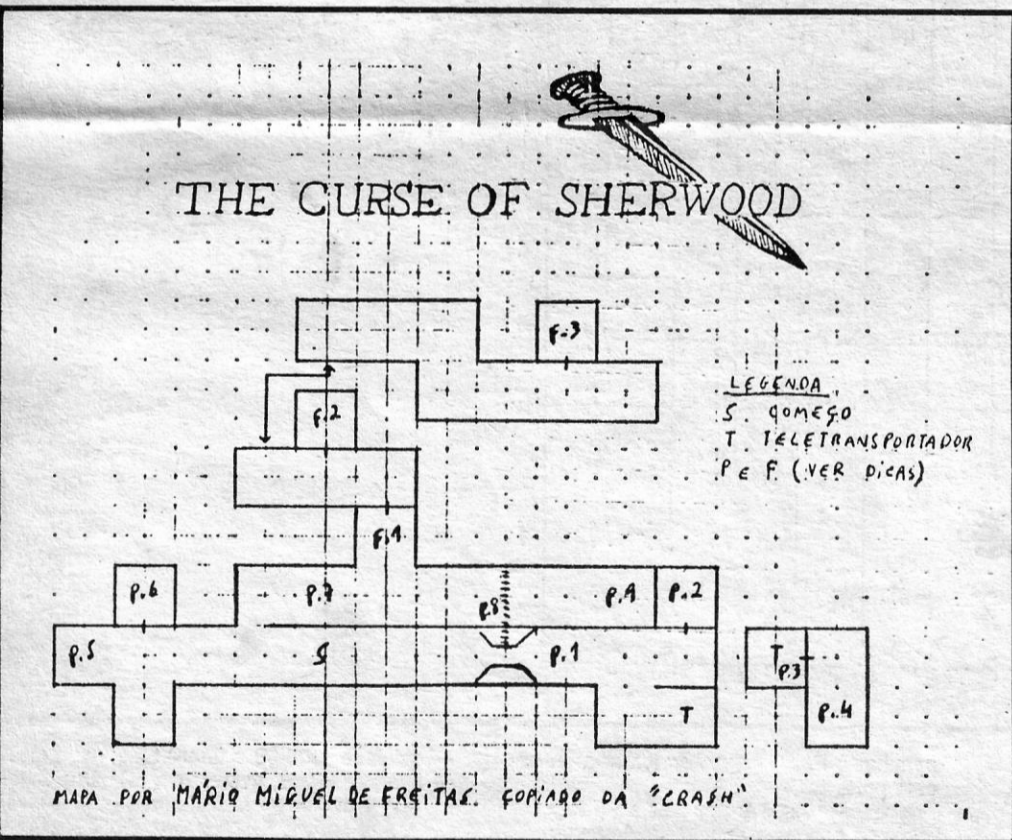
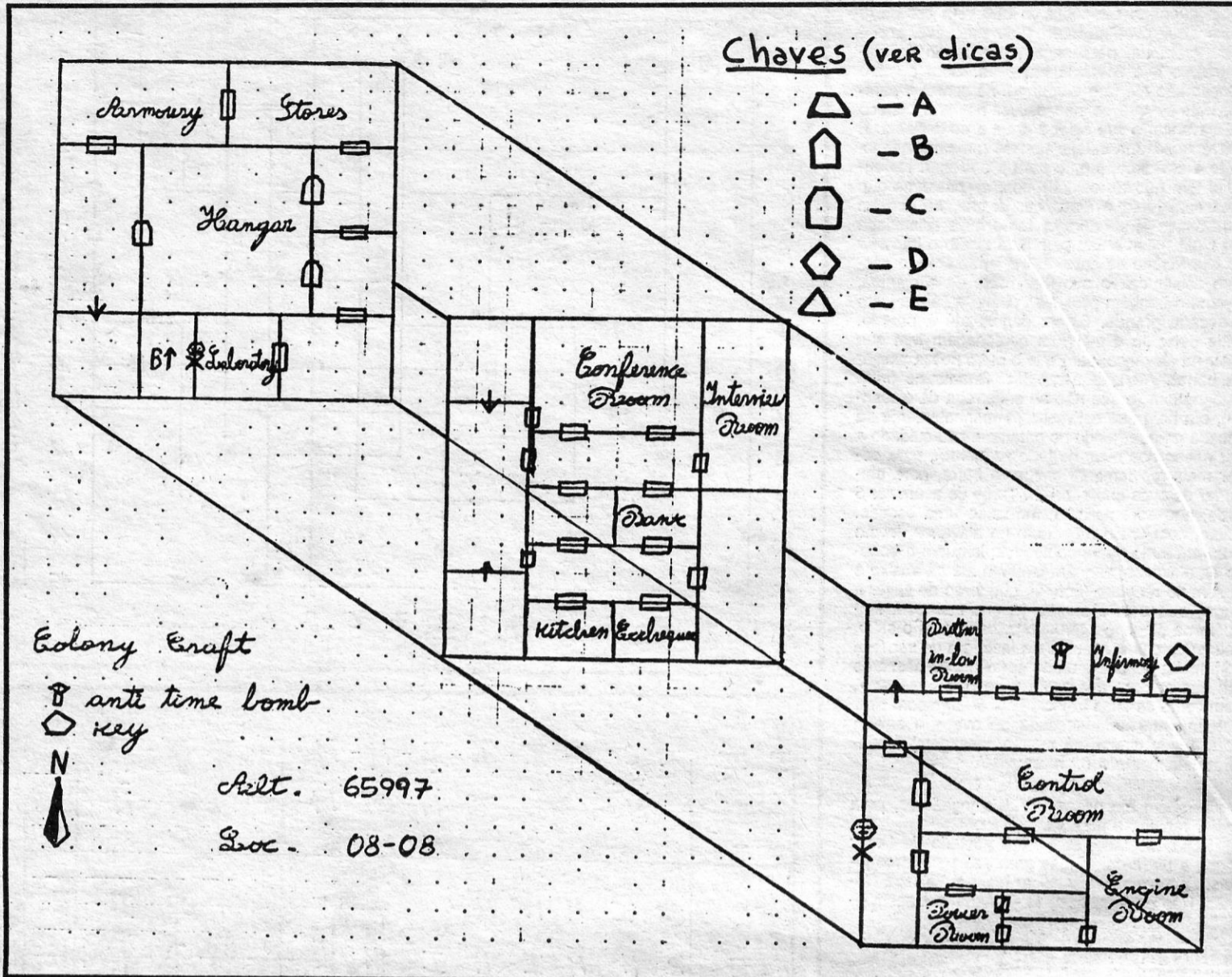
Teclas

- B — entrar na nave
- L — deixar nave
- E — complexo (acesso)
- T — apanhar
- D — largar
- 1 a 4 — velocidade
- Symbol Shift + 1-4 — velocidade para trás
- K — aumentar velocidade
- J — diminuir velocidade
- SPACE — travão
- CAPS + Q — nave nova (perdem-se os objectos)
- CAPS + S — SAVE
- CAPS + L — LOAD

Dicas variadas

A parte de dicas é hoje completada com breves indicações, dadas pelos leitores, e abrimos com as de Rui Pedro Lourenço, de Vale Milhaço, Almada, sobre:

- **DEATH WISH III** — Usem ENTER para entrar em portas e «W» para espreitar pelas janelas.
- **007 LIVING DAYLIGHTS** — Para passar ao segundo nível, quando chegarem ao fim, mudem de arma para *Walther PPK*, matem um «intruso», levem a mira toda para a direita e passarão.
- **LIVINGSTONE I PRESUME** — Sigam sempre para a direita, montem-se no trono e, quando chegarem à catarata, saltem para o buraco por detrás dela. Sigam em frente, mas, em vez de se «matarem» com o crocodilo no «écran», saltem para cima e sigam pela direita.



A equipa *Microjungle II*, que quer trocar jogos e está interessado no *Flamengo Club* — a morada é Rua Bento de Jesus Caraça, 71-1.º — 1885 Moscovide — enviou várias dicas, a começar com o futebol:

- **PREMIER II** — Escolham o nível 1. Façam transferências todas as semanas até terem uma boa equipa (mínimo 6 valores); utilizem a tática 4-3-3. Se tiverem uma equipa com poucos valores, fazer *BREAK + CAPS SHIFT* e depois *RUN/ENTER*, até terem uma equipa que vos agrade. Vão ao banco e pegam dinheiro emprestado (máximo £ 2 000 000).
- **EUROPEAN II** — Escolham a habilidade dos vossos jogadores (coloquem sempre 9). Escolham 7 defesas, 5 médios e 4 avançados. Utilizem a tática 4-4-2. Atenção: A tática deve variar conforme os resultados, porque são jogadas duas mãos.
- **WORLD CHAMPIONS** — Utilize a tática 4-3-3 ou 4-2-4. Para fazer a equipa, em caso de dúvida coloquem o jogador com mais internacionalizações.
- **RENEGADE** — Para matar o boss do 1.º e

2.º níveis utilizar o chuto para trás (disparar + para trás). Basta dois chutos e o boss cai. Depois, carregar na tecla que vai em direcção ao boss. Quando estiverem sobre o peito, carreguem também «para baixo» e o vosso boneco ajoelha-se em cima do boss. Carreguem em «disparar», algumas vezes, que o boss acaba por morrer. Para matar o boss no 3.º nível: Quando o boss começar a correr, carreguem em cima + disparar + esquerda ou direita (conforme a direcção do boss). Então o boss cai e utilizam o mesmo que no 1.º e 2.º níveis.

Pedro Miguel Canavilhas Martins, de Alcoitão, Estoril, escreve-nos pela primeira vez e diz:

- **GLIDER RIDER** — para subir na asa delta, descer uma colina de moto, com velocidade e carregar «para cima».
- **THANATOS** — O objectivo é passar os obstáculos, até ao primeiro castelo, onde abriremos a porta com fogo. Depois, paramos, onde aparece uma feiticeira a acenar. Ela deverá subir para o dorso do dra-

gão. Devemos carregar com a feiticeira até ao segundo e terceiro castelos. No segundo, apanhemos um livro de feitiços. No terceiro, um caldeirão, onde a feiticeira deverá lançar um feitiço. Quando não tivermos fogo, andamos um bocado. Ao encontrarmos uma feiticeira amarrada, temos de a salvar (cuidado com o cavaleiro, matem-no com as garras). Para apanhar pedras, serpentes marinhas, homens e certas aranhas, basta voarem baixo.

- **LIVINGSTONE I PRESUME** — Temos que encontrar o *Dr. Livingstone* e apanhar pão e água para termos energia. Há 7 níveis distintos com as suas saídas. Livrem-se dos inimigos e perigos com *boomerangs*, punhais, granadas e uma vara para saltar. Passamos o templo secreto apanhando as 5 jóias (*gems*). Não se deixem apanhar pela águia do mar, senão voltam ao princípio do nível.

Este leitor enviou ainda pokes:

- **NOMAD** — POKE 40703, 0
- **REVOLUTION** — POKE 35650, 152; POKE 35651, 26
- **DAN DARE** — POKE 47722, 201 (energia infinita): POKE 43526, 0 e POKE 43529, 0 (laser infinito): POKE 47711, 151 e POKE 47712, 3 (vidas infinitas)
- **FIGHTING WARRIOR** — POKE 60707, 3: POKE 61379, 3: POKE 65026, 3
- **THANATOS** — POKE 52745, 201 (energia infinita)
- **ARMY MOVES** — POKE 54599, 0 (vidas infinitas)
- **SCOOBY DOO** — POKE 29614, 0 (vidas infinitas)
- **FIRELORD** — POKE 38818, 0 (energia infinita): POKE 39816, 0 (energia de comércio)

Miguel João Santos, de Lisboa, enviou o mapa do *Batman* e algum material de que seleccionámos:

- **STREET HAWK** — Têm que matar os bandidos no banco e, depois, ir rapidamente destruir o carro escuro.
- **SABOTEUR II** — Para matar os autómatos e a pantera, carregar «baixo» e «fire», quando estão perto.

Este leitor, que tem o telefone 7142137, pede ajuda para *V* e *Living Daylights*, mas parece que para este último fica hoje com o problema resolvido.

Luís António Dias Isidoro, da Cova da Piedade, dá estas dicas:

- **INTERNATIONAL KARATE** — para poderem ganhar ao computador, façam o seguinte: carreguem sempre nas teclas

«para cima» e «direita» e ficam invencíveis.

- **RENEGADE** — para poderem passar o 3.º nível (o da mulher gorda), nunca andem à frente ou atrás da gorda, mas sim acima ou abaixo. Para a derrotar, encostá-la à parede e saltar + disparar + esquerda (salto no ar). Quando ela não tiver mais energia, encostar-se a ela e dar-lhe socos até cair.

Para este leitor, ajudas para *Top Gun*, *Ant Attack* (e que fazer no 6.º nível), *007*, *Blade Runner* e *Masters of the Universe*.

André Lopes Galvão, de Lisboa, além de material para «Aventura», enviou estas dicas para:

- **ZOIDS** — no princípio vão para Noroeste até chegarem a um conjunto de cidades e pegam à base para disparar um míssil contra a *Power station*, esperem até o míssil atingir o alvo e depois disparem um míssil dos novos contra uma cidade (o alvo é representado por um ponto vermelho) e acertem bem no centro. Caso a ci-

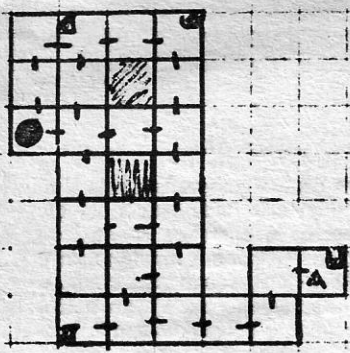
TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

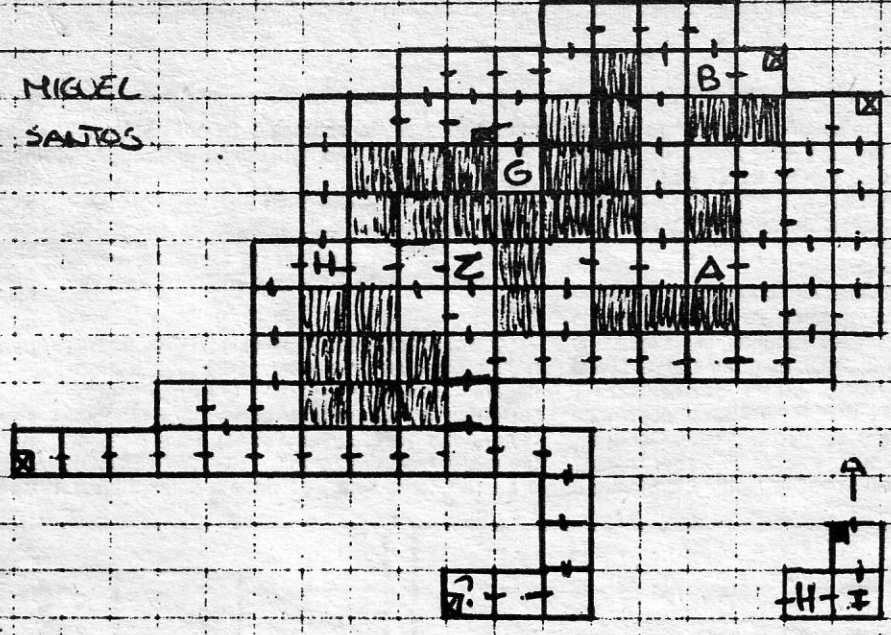
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — **ENDURO RACER**
- 2.º — **007 — THE LIVING DAYLIGHTS**
- 3.º — **INDIANA JONES**
- 4.º — **EXOLON ZYNATT**
- 5.º — **ARKANOID II**
- 6.º — **RENEGADE**
- 7.º — **ATHENA**
- 8.º — **GAME OVER**
- 9.º — **SURVIVOR**
- 10.º — **BASKETBALL**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



POP
MIS MIGUEL
SANTOS



LEGENDA 1 → ■ - objectos para apanhar

→ - FORA DE ESCALA

- PASSAGENS

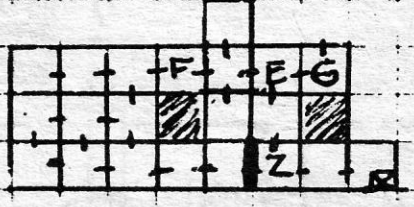
■ - MENSULOS

BATMAN

beacon

LEGENDA 2 - ● - PARTIDA

LETRAS - TRANSPOZITIVAS



dade desapareça, vão para onde ela estava. No sítio da cidade, analisem o solo com o scanner e, se acharem alguma coisa, saiam dali, por causa dos zoids inimigos. Alguns truques: quando dispararem sobre zoids inimigos, apontem na «caça grossa», ou seja, os spineback e os seitherzoids. Caso detectem os zoids chamados Redhorn ou Mammoth, «pé na tábua», senão são alvejados com uma chuva de mísseis. Evitem disparar sobre o Radio beacon, pois, quando é atacado, chama zoids inimigos.

Mário Miguel de Freitas, de Lisboa, que já não escrevia há algum tempo, mandou agora uma carta com alguns mapas e dicas e uns protestos. Insurge-se, por exemplo, contra leitores que copiam mapas de revistas inglesas e os enviam para esta secção, como se fossem deles, e, pior ainda, fala de um caso em que foi um seu próprio mapa a ser «adaptado». E tens razão, Mário, mas isso há-de acabar.

E, agora, as suas dicas, que devem ser seguidas no seu próprio mapa, que publicamos, sobre:

- CURSE OF SHERWOOD - P.1: matar personagem, apanhar club; P.2: matar personagem, apanhar bola; P.3: dar um tiro na parede; P.4: matar personagem, apanhar cruz e adaga; P.5: matar monstro, apanhar dentadura; P.6: tocar no personagem e fica-se com a garrafa; P.7: matar personagem, apanhar ice wand; P.8: disparar na água, voltar atrás um «écran»; apanhar cross-bow; P.9: apanhar dinheiro; F.1: matar monstro, apanhar chave, abrir porta, levar cruz consigo, garrafa e dinheiro; F.3: matar personagem, permanecer na estrela e... você acabou o jogo.

E alguns pokes para fechar a secção.

Miguel Chamber Rodrigues, de Lisboa, que mora na Rua D. Estefânia, 79-4.º, tem 17 anos, mais de mil jogos e quer fazer trocas. Além disso, manda um poke, que diz ser inédito e pode ser introduzido ou pela Multiface ou numa linha 121 do loader:

- BATTY - POKE 38588, 0

António Manuel Santos Ales, de Lisboa, (telefone 652843), quer saber como adquirir o Omnicopy 2 ou outros copiadores e, além disso, pede correspondentes no Norte e/ou Sul. E mandou estes pokes:

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM

LEGENDA

- S COMEÇO
- PRISIONEIRO
- ⌒ ENTRADA DA MINA

© MÁRIO MIGUEL DE FREITAS

- DAN DARE - POKE 39877, 49 : POKE 39678, 50
- JET PAC - POKE 25020, 0
- BATMAN - POKE 31529, 58 e POKE 36798, 0
- GREEN BERET - POKE 42076, 0
- SUPERCYCLE - POKE 43560, 150
- SHADOW SKIMMER - POKE 49931, 201
- EXPRESS RIDER - POKE 51330, 22 : POKE 51331, 0
- IMPOSSABALL - POKE 53414, 0
- CHUCKIE EGG II - POKE 35453, 0

- POGO - POKE 44259, 182
- LUNAR JET MAN - POKE 23439, 201
- PENTAGRAM - POKE 49917, 0
- CRITICAL MASS - POKE 56789, 52
- ALIEN 8 - POKE 53567, 0
- AVENGER - POKE 51957, 58
- FIREBIRDS - POKE 24164, 255
- MOVIE - POKE 64788, 195
- PINBALL - POKE 31566, 0 : RANDOMIZE USR 27392
- TRASHMAN - POKE 32174, 0
- RAID OVER MOSCOW - POKE 46512, 182

- FALCON PATROL - POKE 16764, 234
- ACE - POKE 32508, 0 (imortalidade): POKE 38056, 0 (gasolina)

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

GUIA TV/«A CAPITAL» - XXXI

VA A Modifler

A MAIOR VARIEDADE EM MOBÍLIAS E MAPLES DE LUXO
VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES

OPORTUNIDADE ÚNICA

ENTREGAS IMEDIATAS

Quarto casal, moderno, cor pinho 27 980\$00

Estante canto c/ bar 58 980\$00

Quarto casal, moderno, cor pinho 27 980\$00

Quarto casal, moderno, cor pinho 27 980\$00

Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira 27 980\$00

Mesa crom.ª redonda - w/ cor 8 980\$00

Mesa crom.ª oval ou rect. - w/ cor 9 800\$00

Cadeira crom.ª valado ou nape 3 500\$00

FÁBRICA PORTO - Salões de vendas
LARGO DA GRAÇA 28 - 1100 LISBOA - TEL. 861965 874007 873360
RUA DO ALGARVE 4 4-A - 2840 CRUZ DE PAU - TEL. 2241178

RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) - BARREIRO - TEL. 207 28 01

HORÁRIO: Aberto todos os dias das 9 às 20 horas, inclusive aos sábados,
NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO.

Espaço de aventura

O pessoal parece que anda a ficar sedentário e a perder o gosto pela aventura, e prova disso é o reduzido espaço que hoje lhe dedicamos. Como é isso? É verdade que estamos em tempo de aulas, mas sempre há-de sobrar um bocadinho — sobrar para o computador e não para os estudos — para dar gosto à inteligência e imaginação. Acabe a preguiça e venham as dicas e mapas.

Hoje, precisamente, temos dicas e mapas e começamos pelas que enviou André Lopes Galvão, de 13 anos, de Lisboa, sobre Drácula, enquanto o mapa para a terceira parte deste jogo e algumas dúvidas vieram de Rui Pedro Martins Lourenço, de Vale Milhaços, Almada.

Diz o André: na segunda parte, para saírem da carruagem, façam LOOK AROUND, LOOK INTO HER FACE, LOOK INTO HER EYES, CLOSE EYES, WEAR CRUCIFIX, esperem até a carruagem parar e escrevam BOARD THE OTHER COACH.

Quanto às dúvidas de Rui Pedro, são as seguintes: na II parte, como se abre a porta do castelo? Isto, porque, segundo ele, seguiu as dicas dadas em 2 de Outubro por Carlos Limpo — REMOVE CROSS, LIFHT SEAT, INSERT CROSS e OPEN DOOR — mas a porta está fechada à chave e ele não a possui. Como é?

No referente ao mapa da III Parte, marcou dois pontos de interrogação, porque, ao tentar ir

para esses sítios, aparece I DON'T WISH AT THE MOMENT e não sabe como prosseguir.

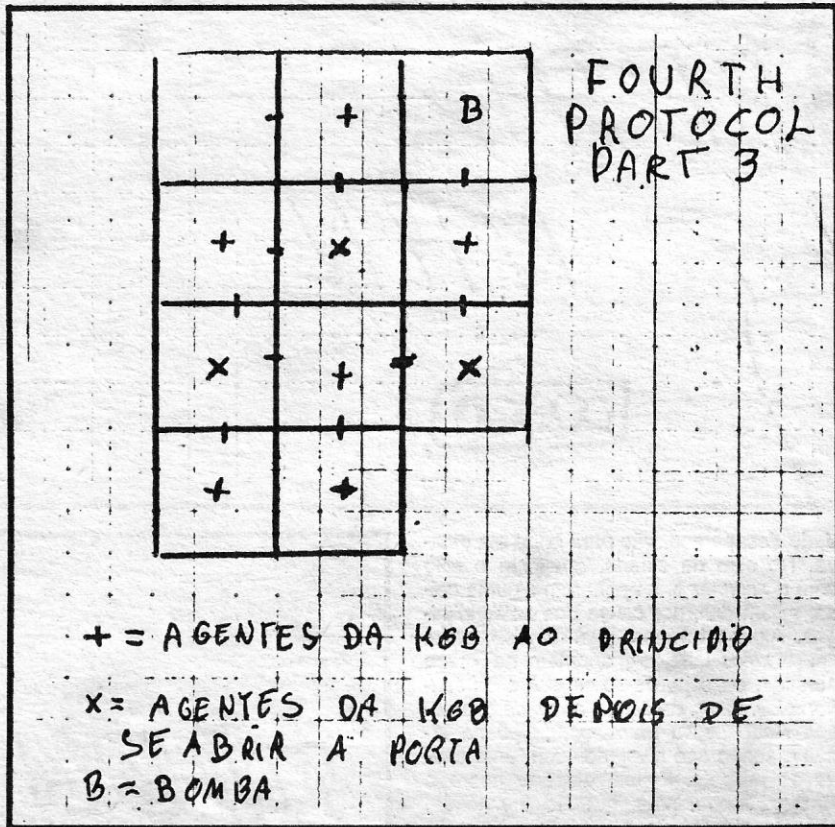
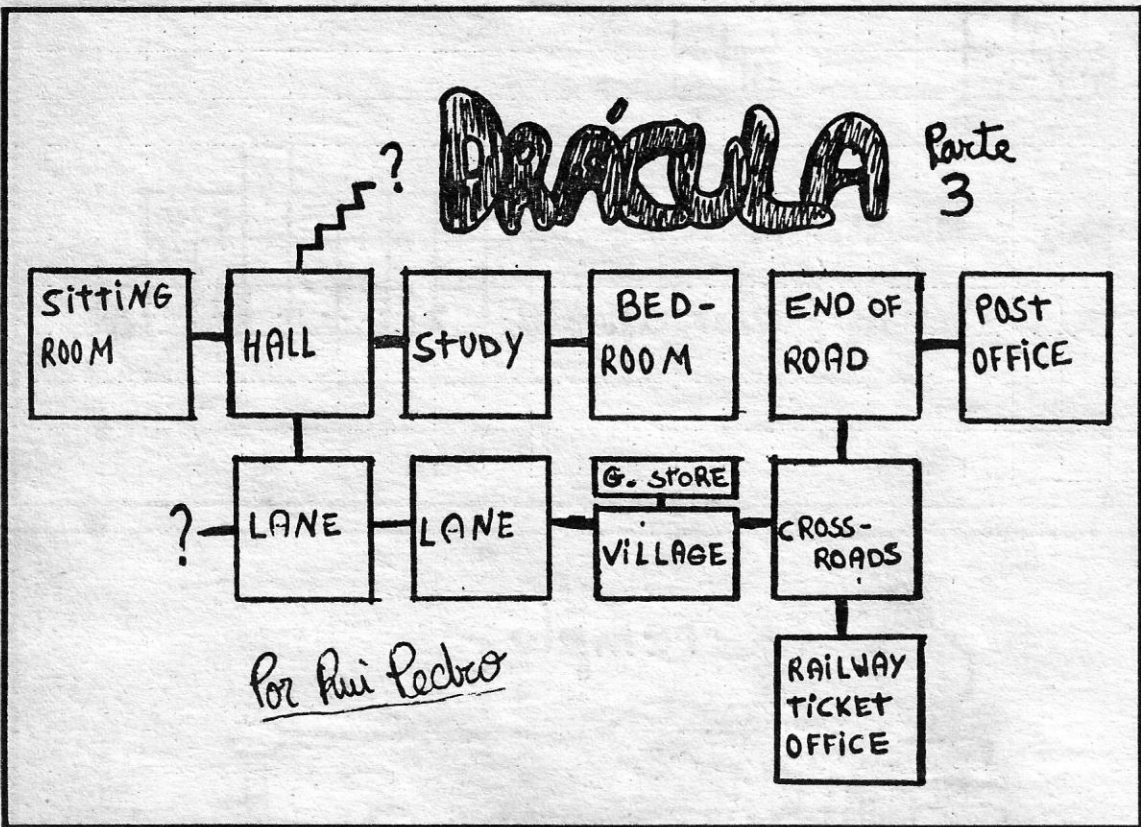
The Fourth Protocol

Algumas dicas para a III Parte de The Fourth Protocol vinham também na carta de André, acompanhadas do respectivo mapa, e aqui vão elas:

O armazém a ser atacado é TIPTREE. Nas armas, escolher uma Wingmaster para a personagem Valentine e pistolas e granadas para os restantes (a Wingmaster serve para rebentar com portas, acrescentamos nós). Para atirar as granadas, façam PULL PIN, THROW GRENADE e a direcção da sala para onde a querem atirar.

Todos os homens devem começar na sala E e, para abrir a porta da sala onde está a bomba, temos de eliminar os 6 primeiros agentes do KGB, depois ir com Valentine à referida sala e escrever FIRE AT DOOR, sendo necessário, a seguir, eliminar mais três agentes. Vai-se, então, para a sala da bomba, e aqui começam os problemas do André — ele não consegue descobrir o código para desactivar a bomba e pede ajuda para isso

Hoje, ficamos por aqui, e esperamos para a semana ter mais cartas para manter a secção no estilo que lhe é próprio. Venham respostas às ajudas e outras dicas (e também mapas, se os tiverem), porque há muita gente à espera.



Linha a linha...

A secção é hoje variada em rotinas, se bem que três leitores apenas dêem o seu contributo. Começamos pelo que mandou Pedro Miguel Zeferino, de 14 anos, de Alco- baça:

```
260 DRAW 5, 5
270 DRAW 20, - 10
280 DRAW 30, 0
290 DRAW 20, 10
300 DRAW 5, - 5
310 DRAW 15, - 15
320 PLOT 110, 70
330 DRAW 30, 0
340 BORDER (RND * 7)
350 FLASH 1
400 GO TO 350
```

Luís Filipe Zeferino, decerto irmão de Pedro, enviou produção bastante variada:

```
10 PRINT AT 10, 15; 1 + INT (RND * 10)
20 IF INKEY $ = "1" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Lavrador»
30 IF INKEY $ = "2" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Pescador»
40 IF INKEY $ = "3" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Médico»
50 IF INKEY $ = "4" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Deputado»
60 IF INKEY $ = "5" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Cirurgião»
70 IF INKEY $ = "6" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Engenheiro»
80 IF INKEY $ = "7" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Comerciante»
90 IF INKEY $ = "8" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Criador de gado»
100 IF INKEY $ = "9" THEN CLS : PRINT AT 14, 12; «Pedreiro»
110 IF INKEY $ = "0" THEN CLS : PRINT
```

```
AT 14, 12; «Desempregado»
120 PRINT AT 10, 2; «Prima "M" para outro número»
130 IF INKEY $ = "M" THEN CLS : GO TO 10
500 GO TO 120
```

NOTA: Quando se pede para premir 10 deve-se premir 0

```
1 REM Números primos ou compostos
10 BORDER 2 : PAPER 1 : INK 0
20 PRINT *** primo ou composto ***
30 INPUT; FLASH 1; «número?»; X; BEEP 1/5, 2 : BEEP 1/5, 10 : BEEP 1/6, 18 : BEEP 1/5, 9 : BEEP 1/5, 3
40 IF X = 2 OR X = 3 THEN PRINT AT 10, 10; «número primo» : GO TO 130
50 IF X = 1 THEN PRINT AT 10, 16; «nem primo nem composto» : BEEP 1/5, 0 : BEEP 1/5, 6 : BEEP 1/5, 12 : BEEP 1/8, 3 : BEEP 1/5, 7 : BEEP 1/5, 13 : BEEP 1/5, 1
60 FOR A = 2 TO INT (X/2)
70 FOR B = 2 TO INT (X/2)
80 IF X = A * B THEN PRINT AT 10, 12 «número composto» : GO TO 140
90 IF X = A * B THEN PRINT AT 10, 15; FLASH 1; «aguarde»
100 NEXT B
110 NEXT A
120 PRINT AT 10, 12; «número primo» : GO TO 130
130 BEEP. 2, 13 : BEEP. 1, 16 : STOP
```

```
140 BEEP. 2, 20 : BEEP. 2, 13 : BEEP. 1, 20 : STOP
```

```
1 REM Programa de música
5 PRINT AT 10, 7; «prima os números até 8 para tocar»
10 IF INKEY $ = "1" THEN CLS : BEEP 1/5, 0 : BORDER 0 : INK 7 : PRINT AT 10, 15; «dó»
20 IF INKEY $ = "2" THEN CLS : BEEP 1/5, 2 : BORDER 1 : INK 0 : PRINT AT 10, 15; «ré»
30 IF INKEY $ = "3" THEN CLS : BEEP 1/5, 4 : BORDER 2 : INK 0 : PRINT AT 10, 15; «mi»
40 IF INKEY $ = "4" THEN CLS : BEEP 1/5, 6 : BORDER 3 : INK 0 : PRINT AT 10, 15; «fá»
50 IF INKEY $ = "5" THEN CLS : BEEP 1/5, 8 : BORDER 4 : INK 0 : PRINT AT 10, 15; «sol»
60 IF INKEY $ = "6" THEN CLS : BEEP 1/5, 10 : BORDER 5 : INK 0 : PRINT AT 10, 15; «lá»
70 IF INKEY $ = "7" THEN CLS : BEEP 1/5, 12 : BORDER 6 : INK 0 : PRINT AT 10, 15; «si»
80 IF INKEY $ = "8" THEN CLS : BEEP 1/5, 14 : BORDER 7 : INK 0 : PRINT AT 10, 15; «do»
100 GO TO 10
```

NOTA: Para impressora acrescentar a linha 85 IF INKEY \$ = "0" THEN COPY

XXXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

O PHOTOGRAPHO

JORGE SECO

REVELE O SEU ROLO EM 23 MINUTOS E RECEBA 1 ROLO GRÁTIS

COMPRA A SUA MÁQUINA FOTOGRÁFICA E DIGA-NOS COMO QUER PAGAR



LOJA 1 — PÓVOA DE SANTO ADRIÃO — ☎ 987 25 93 2675 ODIVELAS
 LOJA 2 — CENTRO COMERCIAL KAUÉ — ☎ 982 62 45 2675 ODIVELAS
 LOJA 3 — CENTRO COMERCIAL OCEANO — ☎ 982 61 45 2675 ODIVELAS